
REC

Le Shaa'rk



Nul ne sait s'il existe un lien entre le Shaa'rk et l'homme. Mais il est certain que tous ceux qui se sont posés la question en l'étudiant ont prié chaque soir un peu plus pour que la réponse soit négative.

Écologie sommaire

Le Shaa'rk est un mammifère anthropoïde de la famille des Pongidés, dont la taille varie entre 150 et 230 centimètres, vivant dans les milieux équatoriaux et les marais (Backer, 2357). On en a répertorié sur différentes planètes, mais sans jamais savoir comment l'espèce a pu arriver sur ces mondes, généralement de faible technologie (archives impériales, AC125). Il aurait aussi été aperçu en rêve par plusieurs Voyageurs, qui n'ont pas gardé un souvenir agréable de cette rencontre (R. Carter 1897). Omnivore, il chasse mais n'a pas l'usage de l'outil et ne maîtrise pas le feu. Une harde peut compter entre six et trente individus et est dirigée par le mâle dominant. On reconnaît ce dernier à la crête touffue qui entoure son visage sans forme (juste quatre trous : un pour respirer, deux pour voir, un pour entendre). C'est lui qui s'occupe de l'éducation des petits. Contrairement aux gorilles classiques, les Shaa'rk sont dotés d'une queue préhensile. Il l'utilise pour le combat, le déplacement et la chasse (Guide du survivant 47CB).

Shaa'rk dans la brume

La créature préfère rester non loin des humains ou de toutes autres espèces similaires plus développées. En effet, si le Shaa'rk n'a pas de visage, il passe son temps à s'en trouver un nouveau. À cet effet, il chasse des êtres humanoïdes, leur arrache le visage et le plaque sur la peau lisse de sa face. Il sécrète un suc "digestif" qui lui permet de se greffer ce "masque", puis de l'ingérer pour le reproduire à la perfection. Les petits ont plus de mal à gérer ce processus de reproduction cutané et c'est le chef qui le leur enseigne. Le plus étonnant c'est que sitôt le visage intégré, il semble que le Shaa'rk acquière la personnalité et le savoir, pendant une période courte et indéterminée, de la personne écorchée. Le processus peut fonctionner avec des morts de plusieurs jours, mais à partir d'une certaine dégradation des tissus la personnalité volée s'altère. Suivant l'âge du Shaa'rk, le visage emprunté reprend peu à peu sa forme lisse et neutre, ce qui explique que les vieux doivent prendre de plus en plus de risques pour chasser (R Carter 1897).
Le Shaa'rk peut s'il le désire se "greffer" un nouveau visage même s'il en possède déjà un. Ainsi, un mort pourra alors dénoncer son assassin. Mais la créature n'est pas sotte et demandera en échange plusieurs autres visages plus frais (vivants) pour l'entraînement de ses petits…
Il semble qu'il existe une espèce plus évoluée du Shaa'rk, qui vendrait ses services aux États en tant qu'espion, mais rien n'a jamais été prouvé.

Le Shaa'rk pour Star Wars D20

Predator 1
Init +0
Defense 10 (+1 natural, -1 Dex)
Spd 10m
VP/WP 6/11
Atk +3 melee (1d6+2, claw)
or +3 melee (1d6+2, bite), +0 ranged
SQ face stripping (read above)
SV Fort +0 Ref -1 Will-2
SZ M
Rep 0
Str 14
Dex 9
Con 11
Int 5
Wis 8
Cha 8

Challenge Code : A

Skills : Climb +2, Hide +5, Listen +3, Move Silently +3.

Le Shaa'rk pour D&D3 (simplifié)

DV 1d12+4
Ini. +3

Vitesse dep. 12m

CA 13

Attaques :

	Griffes (2)	Morsure (1)	Queue (1)
dgt	1d6	1d6+2,	1d4

Trésor : aucun

Alignement neutre (et variable suivant la personnalité intégrée).

La créature ne fait pas de différence entre les races (assimilant aussi bien le visage d'un elfe que d'un orque).

Le Shaa'rk pour L'Appel de Cthulhu (Contrées du Rêve)

	Jet	Moyennes
FOR	4d6	12
CON	3d6	7
TAI	2d6	10
INT	1d6	3
POU	3d6+4	16
DEX	2d6	6

Déplacement 9 PV 13

Bonus aux dommages : 1d4
Attaques : Griffes (2) 1d6+2, Morsure 1d10, Queue 1d6
Armures : aucune
Voir un Shaa'rk cause une perte de SAN de 1/1d6. S'il porte le visage d'une personne connue : 1d6/2d6.

